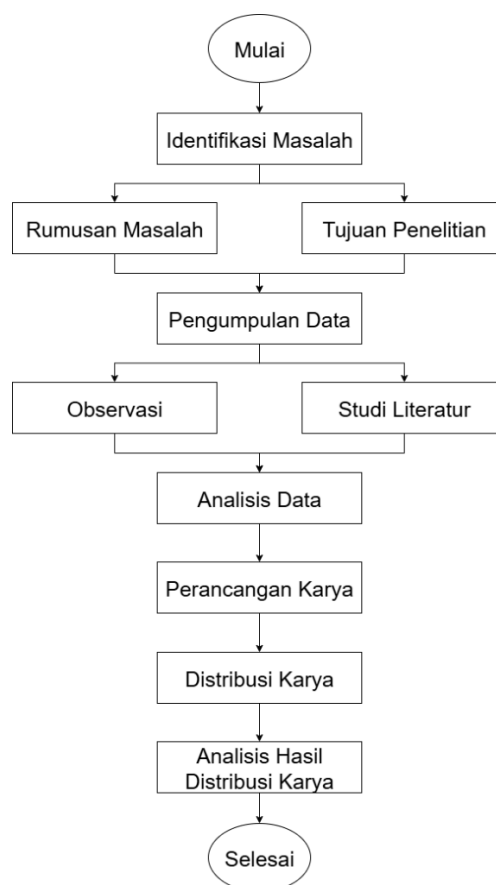


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam Penelitian ini, rangkaian proses penciptaan karya animasi 2D dengan pendekatan visual metafora dikonversi ke dalam bentuk penelitian menggunakan metode *Practice-Led Research* (PLR). Metode ini menggarisbawahi proses penelitian yang bertumpu pada proses kreatif penciptaan karya yang diiringi dengan pengumpulan temuan pengetahuan baik dari hasil karya maupun proses penciptaanya (Murwanti, 2017). Esensi praktik dalam PLR bukan sekedar alat bantu, melainkan inti dari proses penelitian itu sendiri dengan tujuan untuk menghasilkan pengetahuan baru yang relevan dan berguna (Hamilton & Hansen, 2024; Steagall & Ings, 2018). Adapaun alur penelitian ini diawali dengan identifikasi masalah yang menjadi fokus pada penelitian, yaitu minimnya media edukasi yang mengangkat isu konflik manusia dan satwa liar. Tahap penelitian dilanjut dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian. Setelah itu, dilakukan observasi dan studi literatur untuk mengumpulkan berbagai data relevan yang dijadikan landasan penulis dalam merancang karya untuk memberi solusi atas masalah yang ada. Setelah karya berhasil dirancang, tahap penelitian dilanjutkan dengan distribusi hasil karya dan analisis hasil distribusi karya tersebut. Alur penelitian umum dapat dilihat pada gambar Gambar 3.1 di bawah yang berisi *flowchart* penelitian umum:



Gambar 3.1 *Flowchart* Penelitian Umum

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data adalah dasar penting dalam sebuah penelitian yang ditujukan untuk mengumpulkan bukti pendukung yang kredibel untuk menjawab pertanyaan penelitian. Pengumpulan data diarahkan untuk memahami dan menggambarkan elemen-elemen dasar dari suatu fenomena yang terjadi secara faktual berdasarkan laporan atau pengalaman langsung subjek yang terlibat (Doyle, McCabe, Keogh, Brady, & McCann, 2020), dalam konteks penelitian ini, pengumpulan data dibutuhkan untuk memahami dan menjelaskan berbagai topik dan teknik yang menjadi digunakan dalam merancang karya, serta mendokumentasikan perancangan karya itu sendiri sebagai bagian inti dari penelitian. Terdapat tiga teknik utama dalam pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi, studi literatur, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi ini tidak dilakukan secara partisipatif langsung di lapangan, namun tetap menjadi sumber data primer yang penulis peroleh dari hasil pengamatan terhadap fenomena nyata yang terjadi di lapangan. Observasi dilakukan secara tidak langsung dengan cara menelaah dan mengamati berbagai laporan, artikel media berita, dan visual yang menampilkan fenomena konflik antara manusia dan satwa liar. Teknik ini bertujuan untuk menangkap dan memahami situasi yang terjadi secara nyata dari peristiwa konflik tersebut berdasarkan laporan media. Observasi akan menjadi bahan penting dalam merancang ide konsep dan pesan visual dalam karya animasi.

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan menelusuri dan mengumpulkan berbagai bahan literatur ilmiah, seperti jurnal penelitian, buku akademik, dan laporan institusi yang relevan dengan topik konflik manusia dan satwa liar. Studi literatur berfungsi sebagai sumber data sekunder yang bertugas sebagai kerangka konsep, teori-teori pendukung, serta temuan dari penelitian sebelumnya yang dapat memperkuat latar belakang dan pembahasan penelitian. Melalui studi literatur, penulis memperoleh pemahaman mendalam mengenai dinamika konflik, dampak, strategi mitigasi, persepsi masyarakat, serta urgensi dan relevansi media edukasi dalam isu lingkungan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mencatat seluruh rangkaian proses perancangan karya animasi, mulai dari tahap perumusan ide, perencanaan visual, penyusunan naskah, narasi, pembuatan *storyboard*, proses produksi, hingga tahap distribusi hasil karya.

3.3 Lokasi dan Objek Penelitian

Penelitian ini tidak dilakukan pada satu lokasi fisik tertentu karena keterbatasan jarak lokasi, maka penelitian berfokus pada fenomena konflik antara manusia dan satwa liar di Indonesia yang diwakili oleh daerah rawan konflik, secara spesifik di Pulau Sumatra. Lokasi ini dipilih karena tingkat intensitas konflik satwa-

manusia yang tinggi, serta banyaknya dokumentasi yang tersedia baik dari jurnal ilmiah, laporan lembaga, maupun artikel media berita terpercaya. Data mengenai dinamika dari mulai penyebab, bentuk, dan dampak konflik diperoleh melalui observasi literatur sekunder, yaitu dengan menelaah berbagai publikasi dan laporan terbuka. Metode ini digunakan sebagai dasar dalam menyusun konsep cerita, serta menentukan penggambaran visual dan naratif dalam karya animasi 2D yang dikembangkan. Sementara itu objek utama dalam penelitian ini adalah media animasi 2D edukatif yang mengangkat isu konflik manusia dan satwa liar di Indonesia yang dirancang dengan pendekatan visual metafora.

3.4 Subjek Penelitian dan Teknik Sampling

Subjek dalam penelitian ini adalah individu dari kelompok usia generasi Z remaja pertengahan hingga dewasa muda yang menjadi target audiens utama media edukatif ini. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (andrade 2021), seperti: berusia 15–26 tahun dan bersedia menonton animasi serta mengisi kuesioner secara sukarela. Total jumlah responden dalam penelitian ini adalah 50 orang.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang digunakan dalam pengumpulan data hasil distribusi dan apresiasi adalah kuesioner terbuka yang dikembangkan berdasarkan lima aspek berikut:

- A. Pemahaman dan Isi Pesan
- B. Dampak Edukatif
- C. Apresiasi Media Visual
- D. Keterlibatan Emosional
- E. Saran dan Kritik

Pertanyaan disusun berdasarkan hasil teori dari beberapa sumber literatur ilmiah. Struktur instrumen ditampilkan dalam Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Kuisisioner Terbuka

Aspek	Pertanyaan	Sumber Teori
Pemahaman dan Isi Pesan	Menurutmu, apa pesan utama yang ingin disampaikan oleh animasi ini?	Jurnal ini menjelaskan bahwa metafora visual sifatnya lebih persuasif karena mendorong audiens untuk memproses informasi lebih mendalam lewat pemecahan teka-teki visual yang disajikan. Ketika audiens berhasil memahaminya, hal ini dapat meningkatkan efektivitas pesan (Meijers, Remmelswaal, & Wonneberger, 2018).
Dampak Edukatif	Setelah menonton animasi ini, pelajaran atau pengetahuan apa yang baru kamu peroleh?	Jurnal ini menegaskan bahwa animasi merupakan metode inovatif yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan sekaligus memperdalam pemahaman konsep pada berbagai kelompok usia. Melalui pendekatan visual yang dinamis, animasi membantu audiens mencapai pemahaman yang lebih utuh serta mendorong respons berpikir yang lebih aktif (Praveen & Srinivasan, 2022).
Apresiasi Media	Bagaimana kesanmu terhadap tampilan visual animasi ini (gaya gambar, warna, gerakan)? Apa yang	Jurnal ini menjelaskan bahwa elemen visual, seperti warna, tone, dan komposisi, memiliki peran penting dalam merangsang emosi audiens. Penggunaan warna yang berbeda dapat memberikan efek

Aspek	Pertanyaan	Sumber Teori
	kamu sukai/tidak sukai?	yang mendukung karakter, alur cerita, maupun desain adegan. Kemudian, apresiasi audiens terhadap elemen-elemen visual meliputi gaya gambar dan pergerakan menjadi tolak ukur utama untuk menilai sejauh mana animasi berhasil memengaruhi emosi serta membangun narasi visual yang efektif (Cai, 2024).
Keterlibatan Emosional	Apakah animasi ini membuatmu sadar atau ingin lebih tahu terkait isu konflik manusia-satwa liar?	Penggunaan metafora visual dalam animasi merupakan metode yang efektif untuk menumbuhkan response efficacy, yaitu keyakinan audiens bahwa tindakan individu mereka dapat memberikan dampak nyata. Dengan menghadirkan visualisasi mengenai konsekuensi atau dampak dari suatu isu lingkungan, animasi mampu membangkitkan kesadaran sekaligus memotivasi audiens untuk terlibat lebih aktif dalam isu yang disampaikan (Meijers, Remmelswaal, & Wonneberger, 2019).
Saran dan Kritik	Apakah ada aspek animasi ini yang menurutmu perlu	Dalam konteks perancangan media, mengumpulkan umpan balik berupa saran dan kritik dari audiens

Aspek	Pertanyaan	Sumber Teori
	diperbaiki? Apa saranmu?	merupakan langkah yang sangat mendasar. Melalui umpan balik tersebut, keterbatasan umum, seperti durasi yang terlalu singkat atau narasi yang kurang jelas dapat diidentifikasi dan diperbaiki (Praveen & Srinivasan, 2022).

Adapun instrumen penilaian yang ditujukan untuk ahli media dan materi sebagai langkah dalam menguji kelayakan pada karya animasi 2D yang sudah dibuat, sebelum didistribusikan ke khalayak umum yang disusun dengan kisi-kisi instrumen berdasarkan beberapa aspek yang tertera pada tabel 3.2 dan 3.3 di bawah:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media

Aspek Penilaian	Indikator
Tampilan Visual	Komposisi visual unik dan menarik
	Pemilihan warna tepat dan mendukung suasana narasi
	Kontras cukup, tidak menyilaukan, nyaman dilihat
Kualitas Ilustrasi dan Animasi	Gaya visual konsisten
	Gerakan animasi dapat ditangkap dengan baik dan sesuai dengan timing narasi
	Efek visual dan transisi mendukung penyampaian pesan
Kesesuaian Visual dengan Pesan	Visual mendukung isi narasi dan memperjelas makna

Aspek Penilaian	Indikator
	Penggambaran visual mudah dipahami dan relevan
	Visual mampu memperkuat nuansa konflik dan pesan moral
Keseluruhan Output Media	Durasi animasi efektif (tidak terlalu cepat atau lambat)
	Tata suara (musik, efek, narasi) mendukung atmosfer animasi
	Output akhir (<i>render</i>) bersih dan bebas dari gangguan teknis (<i>noise, glitch, dsb</i>)

(dimodifikasi dari Hapsari & Zuherman, 2021)

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi

Aspek Penilaian	Indikator
Kebenaran dan Ketepatan Materi	Informasi bersifat faktual dan berdasarkan data ilmiah dan kondisi terkini di lapangan
	Tidak ada kesalahan konsep atau miskonsepsi dalam penyampaian materi
	Istilah dan narasi menggunakan bahasa yang sesuai konteks ekologi dan konservasi

Aspek Penilaian	Indikator
Kesesuaian Materi dengan Tujuan Edukasi	Materi mendukung tujuan meningkatkan awareness terhadap isu konflik manusia-satwa liar
	Kandungan pesan edukatif yang membangun empati dan kesadaran
	Narasi mendukung pemahaman dan emosional audiens
Kesesuaian Isi / Alur Cerita	Alur narasi mengalir logis dan sistematis dari awal hingga akhir
	Antarbagian (konflik, penyebab, dampak, solusi) saling mendukung
	Transisi antar topik tidak membingungkan
Relevansi dengan Target Audiens (Generasi Z)	Bahasa dan narasi sesuai karakteristik Gen Z
	Materi mudah dipahami tanpa menyederhanakan inti materi

(dimodifikasi dari Hapsari & Zuherman, 2021)

3.6 Teknik Analisis Data

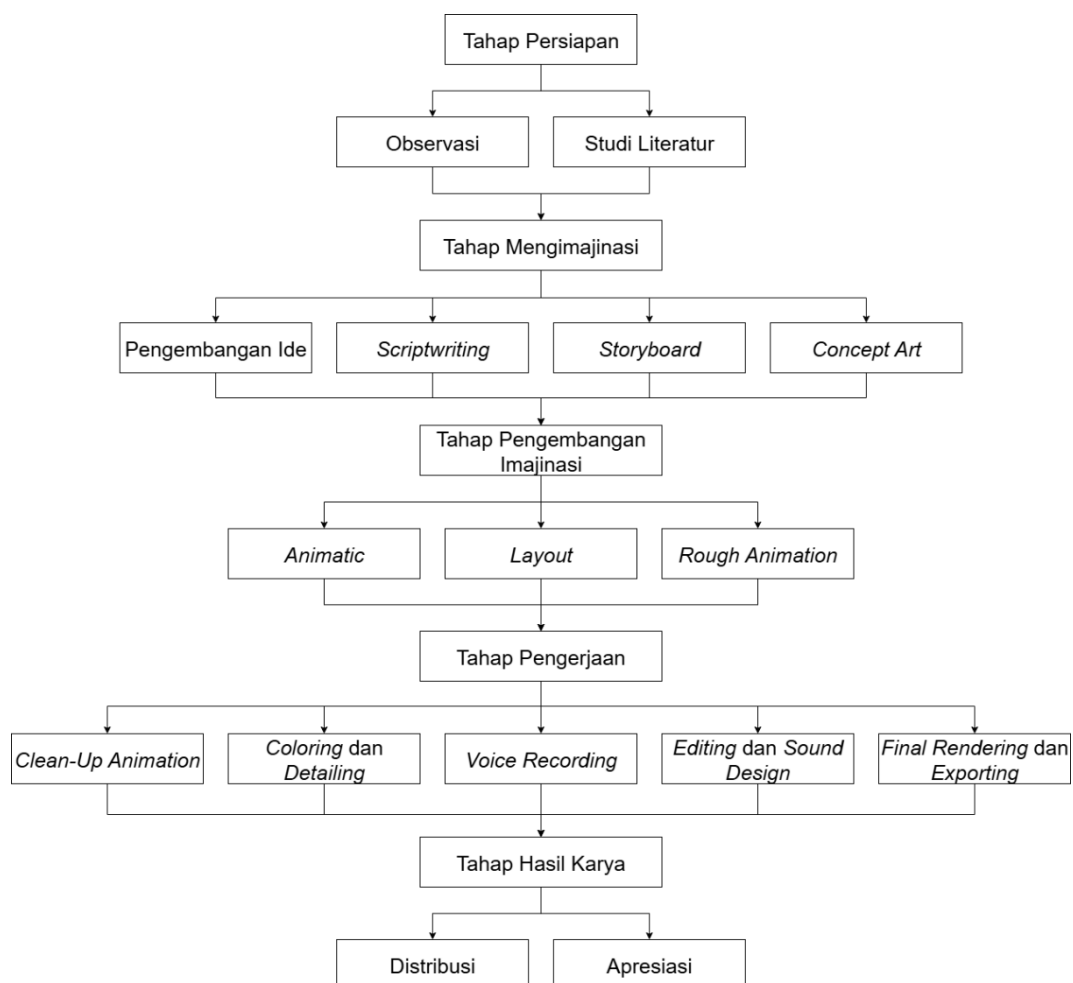
Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif. Penelitian ini akan mendeskripsikan kondisi atau fenomena sebagaimana adanya berdasarkan distribusi dan observasi hasil karya kepada target audiens dengan tujuan memahami keadaan atau fenomena tersebut (Deckert & Wilson, 2023). Teknik ini digunakan untuk menggambarkan dan mengevaluasi seluruh proses penciptaan karya, mulai dari perencanaan ide, produksi, hingga

refleksi terhadap hasil akhir secara deskriptif. Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis menggunakan analisis tematik. Teknik ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola atau tema yang muncul dari jawaban responden secara naratif (Fuchs, 2023). Proses analisis dilakukan melalui tahapan berikut:

1. Koding Awal: jawaban responden dikumpulkan dan dikodekan berdasarkan kategori yang telah ditentukan (seperti: pemahaman pesan, tanggapan visual, saran).
2. Kategorisasi Tematik: data koding dikelompokkan ke dalam tema-tema utama yang sesuai dengan aspek penelitian.
3. Penafsiran Kualitatif: penulis menafsirkan makna dari setiap temuan yang telah dikumpulkan.

3.7 Alur Penciptaan Karya

Proses penciptaan karya (dalam konteks penelitian ini adalah animasi 2D), dilakukan berdasarkan tahapan proses pembuatan animasi 2D mulai dari tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi yang menyesuaikan alur penciptaan karya pada 5 tahap pengerjaan dalam metode PLR oleh Hendriyana (2021) yang terdiri dari tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan, lalu ditutup tahap hasil karya berisi proses distribusi dan apresiasi pada media yang telah diproduksi. Berikut ini Gambar 3.2 yang menggambarkan *flowchart* tahapan alur perancangan karya:



Gambar 3.2 Alur Penciptaan Karya

Sumber: (Hendriyana, 2021)

3.7.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini diawali dengan proses menemukan permasalahan di masyarakat dengan mengidentifikasi dua sisi permasalahan, yaitu bagaimana dinamika isu yang diangkat dapat terjadi dan kebutuhan target audiens dari berbagai sumber literatur ilmiah dari jurnal, buku, dan laporan online yang kredibel, sehingga penulis dapat menemukan urgensi dan panduan dalam merumuskan solusi atas permasalahan melalui pembuatan media animasi edukatif. Data-data yang sudah terkumpul akan dianalisis untuk dijadikan bahan acuan dalam pembuatan konsep animasi.

3.7.2 Tahap Mengimajinasi

Tahap kreatif dalam proses produksi animasi dimulai dengan tahap mengimajinasi. Pada tahap ini penulis menganalisis berbagai data hasil observasi dan studi literatur baik kajian terkait isu konflik manusia dan satwa liar yang terjadi dan proses pembuatan animasi 2D sebagai fokus produk yang akan dirancang. Semua data relevan yang terkumpul akan menunjukkan adanya pola yang sering muncul pada pembahasan isu yang akan diangkat, pola pembahasan pada berbagai kajian literatur tersebut yang dijadikan bahan ide konsep cerita yang kemudian dikembangkan menjadi naskah dan divisualisasikan ke dalam *storyboard* animasi. Pada tahap ini juga dilakukan tahap *concept art* untuk menentukan arah gaya animasi dan agar naskah cerita dapat tervisualisasi dengan baik.

3.7.3 Tahap Pengembangan Imajinasi

Pada tahap pengembangan imajinasi penulis masuk pada tahap awal proses produksi animasi. Proses dimulai dengan pengembangan *storyboard* menjadi *storyboard* bergerak atau yang disebut *animatic*. Tahap ini dilakukan untuk memvisualisasikan animasi secara sederhana untuk memberikan gambaran pada adegan yang akan tertangkap pada sebuah adegan. Tahap dilanjutkan dengan tahap *layouting* untuk mengatur tata letak dari setiap elemen yang akan tersaji dalam sebuah *scene*. *Rough Animation* dilakukan sebagai akhir dari tahap pengembangan imajinasi dengan membuat ilustrasi kasar dari penggambaran gerak melalui *Pose to Pose* dan *inbetweening* di dalamnya. Adapun alat dan bahan yang digunakan pada proses produksi awal ini adalah sebagai berikut:

1. Alat Tulis

Pensil, penghapus, pengserut, dan kertas kosong yang penulis gunakan dalam pembuatan konsep dan *storyboard* manual sebelum proses digitalisasi gambar pada laptop.

2. Laptop

Laptop dengan jenis Lenovo dengan spesifikasi Intel Core I3-6006U, RAM 8 GB, SSD 512 GB, dan OS Windows 10 Pro (64 bit). Spesifikasi laptop tersebut masih cukup menunjang dalam proses pembuatan animasi.

3. Pen Tablet

Pen Tablet yang digunakan adalah jenis Veikk VK640 yang termasuk *range* menengah dari *Pen Tablet* Veikk, namun sudah sangat menunjang untuk pembuatan animasi dengan fitur *pen pressure*-nya.

4. Krita

Krita adalah perangkat lunak gratis untuk ilustrasi dan animasi 2D. Penulis menggunakannya untuk membuat gambar animasi *frame by frame* secara manual.

5. Adobe Premiere Pro CC 2022

Software ini menjadi alat utama dalam proses pengeditan video animasi. Penulis merangkai seluruh visual dan audio agar animasi tersaji dengan rapi dan layak ditonton.

6. Adobe Audition CC 2022

Adobe Audition digunakan untuk pengolahan audio, seperti membersihkan *noise*, menyesuaikan volume, dan melakukan *mixing* agar suara terdengar jernih, seimbang, dan mendukung suasana animasi.

7. CapCut

CapCut membantu dalam tahap penyuntingan akhir. Fungsinya praktis untuk menambahkan *subtitle* pada keseluruhan video agar video bisa dinikmati semua orang.

3.7.4 Tahap Pengerjaan

Proses dilanjutkan pada tahap pengerjaan yang terdiri pada tahap produksi dan pasca produksi animasi 2D. Pada tahap produksi ini penulis masih menggunakan software Krita, proses ini dimulai dengan melakukan pengerjaan *clean-up animation* dengan memperhalus gambaran kasar dari *Rough Animation* menjadi *line art* yang bersih. Proses dilanjutkan dengan *coloring*

dan *detailing* pada gambar. Pada tahap ini juga penulis melakukan pengerjaan *voice recording* untuk narasi edukatif. Setelah tahap produksi selesai dan dilakukan *rendering* animasi pada software Krita, tahap pengerjaan dilanjutkan ke proses pasca produksi dengan menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2022, Adobe Audition CC 2022, dan CapCut untuk melakukan pengeditan audio visual yang kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan produk animasi yang siap untuk masuk tahap *rendering* dan *exporting*.

3.7.5 Tahap Hasil Karya

Pada tahap ini dilakukan distribusi media melalui platform YouTube Garda Animalia sebagai organisasi yang relevan dengan topik isu yang dibawakan dalam animasi. Pendistribusian juga didukung dengan kuisioner terbuka untuk melihat tanggapan dan apresiasi terhadap hasil karya yang sudah dibuat oleh penulis.